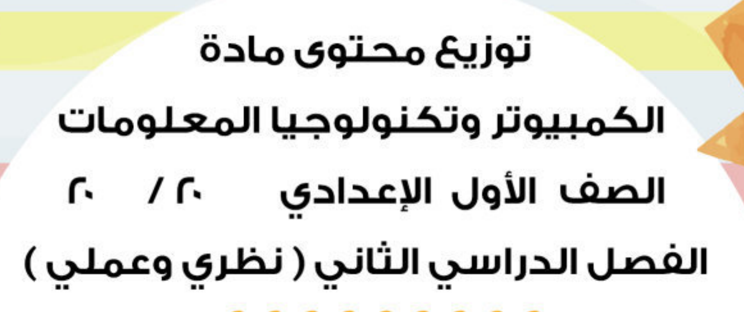


الصف
الأول الإعدادي
الكمبيوتر وتكنولوجيا
المعلومات
الفصل الدراسي الثاني



توزيع محتوى مادة
الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات
الصف الأول الإعدادي ٢٠ / ٢٠
الفصل الدراسي الثاني (نظري وعملي)

رقم الأسبوع	الموضـــوع	الأنشـطة المصاحبة
يجب الرجوع إلى الملف المنشور على رابط الإدارة بموقع الوزارة لمعرفة **الموضوعات الإثرائية**		
١	الوحدة الأولى: • المفاهيم الأساسية للبرمجة باستخدام برنامج Scratch	• يشرح برنامج سكراتش Scratch • يحدد أهمية برنامج سكراتش Scratch • يتعرف الواجهة الرئيسية لبرنامج Scratch • يحدد مناطق العمل لبرنامج Scratch • يوظف بعض الأوامر المرتبطة بالحركة والحدث لإنتاج المشروع • يشارك زملائه في انتاج مشروعه التعليمي (Games)
٢	• استخدام أوامر الحركة وأوامر التكرار	• يستخدم أوامر التكرار Repeat من مجموعة التحكم • يحفظ المشروع • يضيف كائن جديد New Sprite • يتعامل مع الملفات • يستخدم شريط أدوات التحكم بطريقة صحيحة • يوظف المقاطع البرمجية في منطقة البرامج Script Area • يشارك زملائه في مراحل انتاج مشروعه التعليمي
٣	• التعامل مع خلفية المنصة ومظاهر الكائنات	• التعامل مع الخلفية Backdrop للمنصة Stage • يتحكم في المظاهر المختلفة (Costumes) للكائنات • يوظف أوامر المظهر Looks في انتاج مشروعه • يتعاون مع زملائه في انتاج مشروعه التعليمي • يستنتج أفكار مشروعات جديدة
٤	• أوامر القلم وأوامر تشغيل الصوت	• يستخدم أوامر القلم Pen Blocks • تغيير لون القلم • تكوين أشكال هندسية باستخدام أوامر القلم • يستنتج كيف يصمم أشكال هندسية جديدة • يضيف أمر الصوت Sound Blocks الى المقاطع البرمجية • يعرف كيفية التعامل مع الصوت وعمل تسجيل صوتى • يستخدم الأحداث المختلفة Events Blocks • يقارن بين الأحداث Events المختلفة
٥ ٦	• التعامل مع أحداث مجموعة (Sensing) • أوامر التحكم الشرطي IF...Than	• إعداد مشاريع ألعاب
٧	• المشروع	• يشارك زملائه في انتاج مشروعه التعليمي

توزيع محتوى مادة
الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات
الصف الأول الإعدادي ٢٠ / ٢٠
الفصل الدراسي الثاني (نظري وعملي)

رقم الأسبوع	الموضـوع	الأنشطة المصاحبة
٨	**الوحدة الثانية: الإنترنت** • المفاهيم الأساسية للإنترنت	• يحدد مفهوم الإنترنت • يميز مصطلحات الاستخدام في الإنترنت • يستنتج العناصر الأساسية لمتطلبات الإنترنت • يوضح مفهوم موقع الويب • يتعرف عناصر عنوان موقع الويب • يفرق بين مفهومي Upload ، Download
٩	• بعض خدمات الإنترنت	• يعدد بعض خدمات الإنترنت • يستخدم خدمات الإنترنت وتطبيقاتها وبرامج الاتصال للاستفادة منها في المجالات المختلفة • يمارس عمليات نشر المحتوى والملفات وتبادلها عبر أدوات الاتصال التكنولوجية (البريد الإلكتروني) • يناقش تأثير استخدام خدمات تقنيات المعلومات الحديثة على المجالات الدراسية والحياتية المختلفة
١٠	• المفاهيم الأساسية للحوسبة السحابية	• يحدد ماهي الحوسبة السحابية • يتعرف المكونات الرئيسة للحوسبة السحابية • يتعرف متطلبات الدخول على الحوسبة السحابية • يبحث عن خدمات الحوسبة السحابية • يتعرف فوائد الحوسبة السحابية • يبحث عن أشهر مقدمي خدمات الحوسبة السحابية • يوضح بعض المفاهيم والمصطلحات العلمية الأساسية لتكنولوجيا المعلومات والاتصالات
١١	• خدمات الحوسبة السحابية	• يتعرف مميزات استخدام أدوات وتطبيقات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات على المستوى الاجتماعي والفكري والتعليمي • يبحث عن كيفية استخدام خدمات الحوسبة السحابية • ينشئ بريد إلكتروني بعنوان مناسب • يستخدم أحد خدمات الحوسبة السحابية • ينشئ مستند بخدمة الحوسبة السحابية • يتعامل مع المستند (التحرير-التنسيق...) • يشارك المستند مع زملائه
١٢	• الاستخدام الآمن للإنترنت	• يتعرف أوضاع الجلوس الصحيح أم جهاز الكمبيوتر • يمارس الأوضاع الصحيحة للجلوس على جهاز الكمبيوتر • يذكر أكبر عدد من أشكال التعدى الالكترونى عبر شبكة الإنترنت • يشارك زملاءه في التوعية بأهمية الاستخدام الآمن للإنترنت في حياتنا
١٣ ١٤	مراجعة عامة + اختبار عملي	



الاستراتيجية

الحوار والمناقشة

العصف الذهني

المفاهيم الاساسية للبرمجة (١)

التمهيد

هل يمكنك عمل قصة رسوم متحركة ؟

الأهداف الإجرائية

في نهاية الدرس يكون الطالب قادرا على ان :

- يشرح برنامج scratch
- يحدد أهمية برنامج scratch
- يتعرف على الواجهة الرئيسية لبرنامج scratch

الأنشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة واعرض عليهم تطبيق عملي لفتح برنامج سكراتش واوجه الاستفادة منه والعمل عليه مبينا واجهة التشغيل الرئيسية للبرنامج

عرض الدرس

تعريف برنامج scrartch :

يعتبر لغة برمجة رسومية وتختلف عن باقي اللغات لانها مصممة خصيصا لتعليم البرمجة بصورة مرئية باستخدام التخيل والابداع والمشاركة .

مميزات برنامج Scratch :

- يساعد علي فهم اساسيات البرمجة وهو مجاني يمكن الحصول عليه من الانترنت
- يمكن التعامل معاه بدون استخدام الانترنت و يدعم اللغة العربية
- سهولة الاستخدام





(١) شريط القوائم (٢) شريط الأدوات (٣) منطقة المنصة (٤) الكائن (٥) خلفية المنصة

(٦) منطقة الكائنات (٧) شريط التبويات (٨) منطقة البرمجة (٩) مجموعة الأوامر (١٠) نقطة X,Y

التقويم : وضح الاختلاف بين سكراتش وباقى لغات البرمجة ؟

السؤال التحضيري : كيف يتم عمل قصص الرسوم المتحركة ؟

تصميم وإعداد : محمود ياسين الشافعي





المفاهيم الأساسية للبرمجة (٢)

التمهيد

هل يمكنك عمل قصة رسوم متحركة ؟

الأهداف الإجرائية

في نهاية الدرس يكون الطالب قادرا على ان :

- يحدد مناطق العمل لبرنامج scratch
- يوظف الأوامر المرتبطة بالحركة والأحداث
- يشارك زملاؤه في انتاج مشروع تعليمي

الأنشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة واعرض عليهم تطبيق عملي لتصميم لعبة بسيطة باستخدام اوامر الحركة والأحداث واطلب من كل مجموعة عمل لعبة خاص بهم

عرض الدرس

مناطق العمل في البرنامج :

منطقة المنصة وأهم أدواتها ( ) للأيقاف ( ) لتشغيل المشروع وتظهران في أعلى المنصة معلومات عن الكائن  وتتحكم في اسم الكائن واتجاه حركته وطريقة الدوران ، حجم المنصة

مجموعات البرمجة scripts :



هي عبارة عن مجموعات مختلفة بها blocks والتي تستخدم في الأوامر البرمجية وتتميز كل مجموعة بلون معين مختلف عن باقي المجموعات الأخرى

أوامر الحركة MOTION BLOCKS



التعرف على بعض Blocks "أوامر" مجموعة Motion مثل:

أمر الحركة	الوظيفة
move 10 steps	الكائن يتحرك عدد معين من الخطوات (١٠ خطوات)، ويمكن تغيير قيمة الخطوات.
point in direction 90	اتجاه حركة الكائن (يمين -يسار – أعلى – أسفل).
go to x: 0 y: 0	(x ، y) نقطة انتقال الكائن لمكان (المحور الأفقي والمحور الرأسي) على المنصة ويمكنك تغير قيمتها.

أوامر التحكم CONTROL



مجموعة الأحداث EVENT



التقويم :

اذكر فائدة علامة العلم الأخضر الموجودة بأعلى المنصة ؟





استخدام أوامر التكرار والحركة (١)

التمهيد

كيف يمكن عمل تكرار داخل برنامج سكراتش؟

الأهداف الإجرائية

في نهاية الدرس يكون الطالب قادرا على أن :

- يستخدم أوامر التكرار
- يحفظ المشروع بطريقة صحيحة
- يضيف كائن جديد new sprite

الأنشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة واعرض عليهم تطبيق عملي لتصميم مشروع باستخدام اوامر التكرار والحركة واطلب من كل مجموعة عمل مشروع خاص بهم.

عرض الدرس

أوامر التكرار وتنقسيم الي نوعين :

(١)تكرار عدد مرات محددة Repeat

(٢) تكرار عدد لا نهائي من المرات Forever

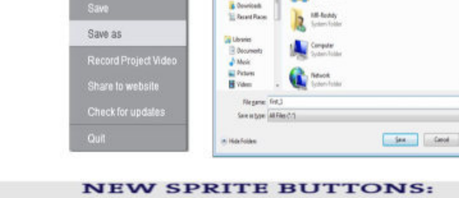


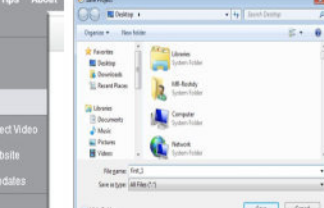




حفظ المشروع :

- من قائمة file اختر save as حفظ باسم .
- حدد مكان حفظ الملف علي وسيط التخزين.
- اكتب اسم الملف .





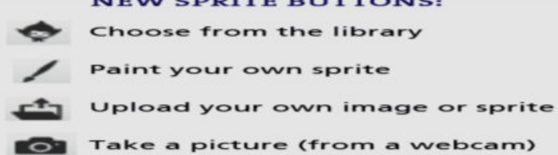
طرق اضافة كائن جديد New sprite :

١ – اضافة كائن من مكتبة الكائنات .

٢ – رسم الكائن على الرسام داخل البرنامج .

٣ – تحميل كائن من ملف مخزن .

٤ – اخذ صورة للكائن باستخدام كاميرا .



التقويم : مالفرق بين الأمر Repeat و الأمر Forever ؟

تصميم وإعداد : محمود ياسين الشافعي





استخدام أوامر التكرار والحركة (٢)

التمهيد
هل لعبت من قبل لعبة سوبر ماريو ؟

الأهداف الإجرائية

في نهاية الدرس يكون الطالب قادرا على أن :

- يوظف المقطع البرمجي في script area
- يستخدم احداث keypress في انتاج مشروع
- يشارك زملائه في انتاج مشروع تعليمي

الأنشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة واعرض عليهم تطبيق عملى للعبة سوبر ماريو تتحرك عن طريق الاسهم في لوحة المفاتيح باستخدام المقاطع البرمجية المختلفة والأحداث واطلب من كل مجموعة عمل مشروع خاص بهم

عرض الدرس

التعامل مع المقاطع البرمجية :

بالضغط على المقطع البرمجى بزر الفارة الأيمن لتظهر القائمة المنسدلة وبها خيارات (تكرار – حذف – تعليق – مساعدة) للمقطع البرمجي

when clicked / set rotation style / repeat 100 / move 10 steps — duplicate / delete / add comment / help

استخدام احداث key press :

يتم تركيب الحدث البرمجى عن الضغط على when space key pressed

تظهر قائمة منسدلة تحتوي على اختيارات(لأحداث مرتبطة بازرار لوحة المفاتيح تحدث عند الضغط عليها)

يتم تنفيذ المشروع عند الضغط على أحد مفاتيح الاسهم بلوحة المفاتيح

when space — space / up arrow / down arrow / right arrow / left arrow / any / a / b

شريط أدوات الكائن :

الأداة :

الوظيفة : تصغير – تكبير – نسخ الكائن – مسح الكائن – مساعدة

التقويم : أكمل : لتوظيف لوحة المفاتيح في تحريك الكائن نستخدم ....





خلفية المنصة والمظاهر



الأهداف الإجرائية

في نهاية الدرس يكون الطالب قادرا على أن :

- يغير خلفية المنصة بطريقة فعالة
- يوظف اوامر المظهرالمختلفة في مشروعه
- يستنتج افكار مشروعات جديدة

الانشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة واعرض عليهم تطبيق عملى لتغير الحلفية بما يلائم مشروع الحياة البحرية واقوم بعمل حركة عن طريق المظاهر للاسماك واطلب من كل مجموعة تنفيذ مشروع خاص بها

عرض الدرس

في شريط التبويبات (تبويب Backdrop او Costumes) يتم التبديل بينهم تلقائيا حيث :

في حالة تحديد الكائن تظهر Scripts | Costumes | Sounds وفي حالة تحديد خلفية العمل Scripts | Backdrops | Sounds

خلفية المنصة : هى الصورة التى تغطى المنصة وتكون خلف الكائنات لتضيف الشكل الجمالى ويمكن تغيرها باربعة طرق :

١ - اختيار من مكتبة البرنامج . ٢ - رسم خلفية جديدة .

٣ - تحميل صورة من ملف . ٤ - استخدام الكاميرا في تصوير خلفية .

Sprites | Stage 1 backdrop | Sprite1 | New backdrop:

New backdrop:

تبويب costumes مظاهر الكائنات : ويقصد بها الاشكال المختلفة لنفس الكائن فلكل كائن مجموعة من المظاهر المختلفة التى تعرض شكل الحركة الخاص به ويتم تنفيذها عن طريق الخطوات الاتية : اضغط واسحب أمر next costume والقاءه في منطقة البرمجة اسفل امر الحركة ووضع الكل في حلقة تكرارية مستمرة



التقويم : ضع علامة صح او خطأ : لكل كائن مظهر واحد فقط (   )



الاستراتيجية
التعليم النشط
التطبيق العملي

أوامر القلم

التمهيد

هل يمكن للكائن ترك اثر علي مسار تحرك فيه ؟

الأهداف الإجرائية

في نهاية الدرس يكون الطالب قادرا على أن :

- يستخدم اوامر القلم بطريقة صحيحة
- يخصص لون للرسم بالقلم
- يستنتج كيفية تصميم أشكال هندسية

الأنشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة واعرض عليهم تطبيق عملى لكائن يتحرك ويترك خط ملون من خلفه باستخدام اوامر القلم .

عرض الدرس



تعتبر أوامر pen blocks : من الأوامر الهامة في عمل المشاريع التعليمية فهى تجعل الكائن يرسم خطوط ويلونها أثناء حركته ويمكن استخدامها في رسم اشكال هندسية مختلفة .

اوامر القلم :

١ – وضع القلم لحركة الكائن لرسم خط (pen down)

٢ – رفع القلم للتحرك بدون رسم خط (pen up)

٣ – تخصيص لون للقلم ويتم تحديده داخل المربع (set pen color to)

٤ – مسح أي خطوط ورسومات على المنصة (clear)

رسم الأشكال الهندسية : رسم شكل مربع

١ – تحديد اتجاه الكائن زاوية افقى ٩٠ درجة
٢ – مسح المنصة ووضع قلم
٣ – تغير لون القلم للون الأحمر
٤ – وضع امر تكرار لاربع مرات
٥ – وضع أمر حركة للأمام ٢٠٠ خطوة ثم الدوران ٩٠ درجة

التقويم : اذكر خطوات رسم مثلث عن طريق اوامر pen blocks ؟





أوامر تشغيل الصوت

التمهيد

هل يمكن وضع صوت لحركة الكائن ؟

الأهداف الإجرائية

في نهاية الدرس يكون الطالب قادرا على أن :

- يضيف أوامر الصوت للمقاطع البرمجية
- يستخدم أوامر الأحداث المختلفة
- يقارن بين الأحداث المختلفة Events

الأنشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة واعرض عليهم تطبيق عملي لاستخدام اوامر الصوت داخل قصة تعليمية

عرض الدرس

Scripts	Costumes	Sounds
Motion	Events	
Looks	Control	
Sound	Sensing	
Pen	Operators	
Data	More Blocks	

تستخدم أوامر تشغيل الصوت في القصص التعليمية لإضافة الجمال والتشويق ويحتوي برنامج سكراتش علي مجموعة متكاملة من الأصوات ومقسمه لفئات مثل الإيقاع - المؤثرات - اصوات الحيوانات والالات .

لإضافة أوامر الصوت نتبع الخطوات :



١ - اضافة الأمر play sound pop من مجموعة sound

٢ - اضغط على سهم القائمة المنسدلة (play sound pop / pop / record...)

٣ - اختر من القائمة المنسدلة record

٤ - من خلال شريط الأدوات اختر تبويب sound (Scripts Costumes Sounds)

٥ - اضغط مفتاح التسجيل

٦ - سجل الصوت المطلوب استخدامه

٧ - اضغط على مفتاح الإيقاف

٨ - اكتب اسم للملف الذي قمت بتسجيله (recording1)

play sound square / pop / square / record...

لاحظ تم اضافة اسم الملف في القائمة المنسدلة لأمر الصوت

التقويم : قم بتنفيذ نشاط ٨ بالكتاب المدرسي ص ٩٥ ؟

تصميم وإعداد : محمود ياسين الشافعى





أحداث مجموعة (Sensing) وأوامر التحكم الشرطي

التمهيد

كيف يمكن للكائنات التفاعل مع بعضها ؟

الأهداف الإجرائية

في نهاية الدرس يكون الطالب قادرا على أن :

- يستخدم أحداث مجموعة sensing
- يوظف الأحداث مع التحكم الشرطي
- يصمم لعبة باستخدام أوامر التحكم

الأنشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة واعرض عليهم تطبيق عملي لتوظيف أحداث مجموعة sensing في المشروع وربطها مع التحكم الشرطي .

عرض الدرس

مجموعة sensing block : تعتبر من أهم المهارات البرمجية ويتم استخدامها لتحقيق هدف محدد بناء على وقوع أحد الأحداث المستخدمة مثل :

١- ملامسة كائن لكائن

٢ - ملامسة كائن للون معين

٣ - الضغط على أي مفتاح من لوحة المفاتيح

Scripts | Costumes | Sounds
Motion, Looks, Sound, Pen, Data, Events, Control, Sensing, Operators, More Blocks

key space ; any, a, b ; touching color ? ; touching ? : mouse-pointer, edge, Balloon1

if then

if touching ? then

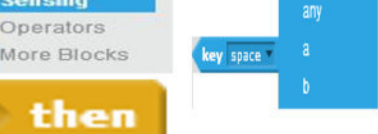
توظيف الأحداث مع التحكم الشرطي :

أمر التحكم الشرطي if..then يستخدم في تنفيذ المقطع البرمجي طبقا لشرط معين فإذا تحقق الشرط يتم تنفيذ الأوامر بداخله وإذا لم يتحقق لا يتم تنفيذ ما بداخله من أوامر .

كيفية استخدام أوامر التحكم الشرطي مع أحداث المجموعة sensing .

يتم وضع أحداث المجموعة داخل مقطع التحكم الشرطي ثم اختيار نوع الحدث المرتبط بالشرط

استخدام بعض العمليات بمجموعة operators blocks :



Scripts | Costumes | Sounds
Motion, Looks, Sound, Pen, Data, Events, Control, Sensing, Operators, More Blocks

يوجد العديد من العمليات داخل مجموعة operators مثل

١ - العمليات الحسابية (الجمع والطرح ..)

٢ - عمليات الخاصة بالمقارنة (اكبر من وأصغر من)

	المعامل	مثال	الكائن يعرض النتيجة
الجمع :		 say 10 + 20	 30

التقويم : قم بتنفيذ النشاط رقم ٦ في الكتاب المدرسي ص ١١٦



تصميم وإنشاء مشروع



التمهيد

كيف يمكنك عمل مشروع متكامل بمساعدة أصدقائك؟

الأهداف الإجرائية

في نهاية الدرس يكون الطالب قادرا على أن :

- ينشئ مشروع باستخدام برنامج scratch
- يستخدم البرنامج في إنتاج رسوم متحركة

الأنشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة واطلب من كل مجموعة عمل مشروع متكامل من خلال ما درس لانتاج رسوم متحركة .

عرض الدرس

المشروع الأول (اشارة المرور) ارشادات الحل :

ا – رسم الكائن اشارة المرور

٢ – عمل اكثر من مظهر لنفس الكائن بأضوائها الثلاثة

٣ – وضع خلفية مناسبة للمنصة

٤ – تنفيذ الأوامر البرمجية اللازمة للمشروع

```
when [flag] clicked
repeat 50
  next costume
  wait 1 secs
```

x: 89
y: 56

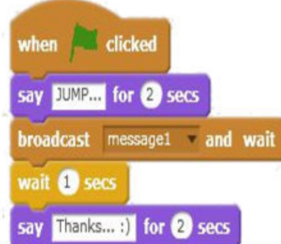
المشروع الثاني (قصة الطفلة والضفدع) ارشادات الحل :

ا – رسم كائن الفتاة وكائن الضفدع

٢ – وضع خلفية مناسبة للمنصة

٣ – عمل محادثة بين الكائنين تطلب منه القفز

٤ – وضع حدث شرطي يتم تنفيذه عند تلامس الطفلة والضفدع لارتفاعه لاعلي









المفاهيم الأساسية للإنترنت (١)



الأهداف الإجرائية

في نهاية الدرس يكون الطالب قادرا على أن :

- يحدد مفهوم الانترنت .
- يميز مضطلحات الاستخدام في الانترنت .
- يستنتج العناصر الأساسية لمتطلبات الانترنت .

الأنشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة واطرح عليهم السؤال التمهيدي ثم أقوم بعرض شرائح بوربوينت (عرض تقديمي) يوضح الفرق بين الانترنت والشبكة العنكبوتية ومنها نقوم باستنتاج مفهوم الانترنت واهم مصطلحاته وعناصره .

عرض الدرس

مفهوم الانترنت : شبكة مكونة من مجموعة من الشبكات المترابطة



مع بعضها البعض وتتكون كل شبكة من مجموعة من أجهزة الكمبيوتر وخطوط اتصال ومعدات بالاضافة للبرمجيات اللازمة لعملية الاتصال .



البروتوكول : عبارة عن مجموعة من الإجراءات (آلية خاصة) توجه الحاسب الآلي إلى القواعد التي يجب إتباعها للاتصال بأجهزة الحاسب الأخرى.ومن أشهرها :

- بروتوكول TCP/IP
- بروتوكول FTP



متطلبات الاتصال بالانترنت :

(جهاز كمبيوتر مثبت به كارت شبكة) (مزود خدمة ISP) (مستعرض انترنت)







التقويم : أكمل : من أشهر متصفحات الانترنت .... و.....................



التاريخ

الفصل

الحصة



المفاهيم الأساسية للإنترنت (٢)

الأهداف الإجرائية

في نهاية الدرس يكون الطالب قادرا على أن :

- يوضح مفهوم موقع الويب
- يتعرف على عناصر عنوان موقع الويب
- يفرق بين مفهومي Upload , Download

التمهيد

ما معنى الاختصار COM في نهاية اسماء مواقع الانترنت

الأنشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة واطرح عليهم السؤال التمهيدي ثم أقوم بعرض شرائح بوربوينت (عرض تقديمي) يوضح مفهوم موقع الويب وأهم عناصر عنوان الموقع واوزع عليها أوراق نشاط بعناوين مواقع مختلفة للتفريق بينها

عرض الدرس

موقع الويب : عبارة عن صفحة ويب Web Page أو أكثر مترابطة مع بعضها تحت اسم معين وتخزن على جهاز خادم الويب Web Server

ويتكون عنوان موقع الويب URlمن الأتي :

- http يحدد نوع البروتوكول
- moe يحدد اسم الخادم
- www الشبكة العالمية
- Gov يحدد المنظمة ونوع الخدمة
- eg يحدد البلد

URL
Uniform Resource Locator

http:// www. moe. gov .eg
١ ٢ ٣ ٤ ٥

صفحة الويب : هى مستند به محتوي الكترونى ينشر على شبكة الانترنت ويتم عرضه من خلال مستعرض

الصفحة الرئيسية : هى أول صفحة بموقع الويب والتى من خلالها يتم الانتقال لباقى الصفحات

الارتباط التشعبى : عبارة عن صورة أو نص مرتبط بعنوان وعند الضغط عليه يتم الانتقال لهذا العنوان

انزال الملفات Down load
نقل الملفات من الانترنت لجهاز الكمبيوتر



رفع الملفات Upload
نقل الملفات من الكمبيوتر الى الانترنت

التقويم : اذكر أهم مكونات عنوان موقع الويب URL ؟





بعض خدمات الإنترنت



الأهداف الإجرائية

في نهاية الدرس يكون الطالب قادرا على أن :

- يعدد بعض خدمات الانترنت
- يستخدم خدمات الانترنت وتطبيقاتها
- يناقش تأثير الخدمات على المجالات الدراسية

الأنشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة واطرح عليهم السؤال التمهيدي ثم أعرض عليهم فيلم يوضح خدمات الانترنت المختلفة وأتناقش معهم في مزاياها وتأثيرها في حياتنا اليومية والدراسية

عرض الدرس

خدمة البحث عبر الانترنت : وتتم هذه الخدمة عن طريق مايسمي محركات البحث مثل جوجل وبينج والتي نزود الباحث بمجموعة كبيرة جدا من نتائج البحث عن موضوعات مختلفة

خدمة القوائم البريدية mailing list : هي قوائم لعناوين بريد الكتروني تستخدم لتحويل أي رساله إلى مجموعة من الأشخاص ولكل قائمة عنوان خاص بها

خدمة نقل المفات FTP : هي خدمة توفرها الانترنت لنقل الملفات عبرها . مما يتيح للأشخاص تبادل الملفات عبر شبكة الانترنت بسهولة .

خدمة المجموعات News Group : هي أماكن على الانترنت يجتمع فيها الناس لتبادل الافكار والأراء عن موضوع معين .

خدمة المحادثة Chat : هي برامج عبر الانترنت تجمع المستخدمين من حول العالم للتحدث مع بعضهم البعض في نفس الوقت عن طريق الكتابة او الصوت والصورة .

مواقع التواصل الاجتماعي : يتم فيها تبادل الاخبار الاجتماعية بين مجموعة من الأفراد

خدمة التجارة الالكترونية : وهي خدمة توفرها بعض المواقع تمكنك من البيع والشراء عبر الانترنت

خدمة البريد الالكتروني : تستخدم لتبادل الرسائل الالكترونية المختلفة .

خدمة الويب : استخدام الشبكة العنكبوتيه وتصفح محتوي المواقع المختلفة .

التقويم : عدد ثلاثة من خدمات الانترنت .



الحوسبة السحابية (١)

التمهيد

كيف يمكنك استخدام برامج ميكروسوفت اوفيس بدون تحميلها ؟

الأهداف الإجرائية

بنهاية الدرس يكون الطالب قادرا على أن :

- يحدد ماهي الحوسبة السحابية .
- يتعرف على مكونات الحوسبة السحابية.
- يتعرف على متطلبات دخول الحوسبة السحابية.

الأنشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة وأطلب منهم تحديد البرمجيات اللازمة لتنفيذ مشروع معين (تصميم موقع انترنت) في ظل عدم توافر هذه البرمجيات علي الأجهزة وتوافرها بالحوسبة السحابية . واعرض عليهم مكوناتها ومتطلباتها من خلال (عرض تقديمي)

عرض الدرس

الحوسبة السحابية : هي تكنولوجيا متطورة تعتمد على نقل المعالجة ومساحة التخزين الخاصة بجهاز الكمبيوتر الي مايسمي بالسحابة وهي عبارة عن جهاز server يتم الوصول اليه واستخدامه عن طريق الانترنت .

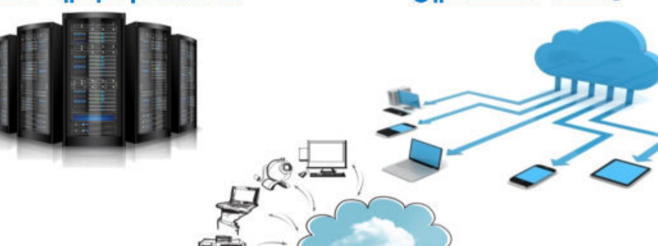
مكونات الحوسبة السحابية :

البرامج والخدمات software

منصة التشغيل

البنية التحتية platform





متطلبات دخول الحوسبة السحابية :

- جهاز كمبيوتر متصل بالانترنت
- نظام تشغيل – برنامج تصفح للانترنت
- مزود لخدمة الحوسبة السحابية

التقويم : أذكر ماتعرفه عن متطلبات دخول الحوسبة السحابية ؟



الحوسبة السحابية (٢)

التمهيد
هل حاولت من قبل تصميم مدونة أو موقع خاص بك ؟

الأهداف الإجرائية

بنهاية الدرس يكون الطالب قادرا على أن :

- يبحث عن خدمات الحوسبة السحابية .
- يتعرف على فوائد الحوسبة السحابية .
- يبحث عن أشهر مقدمي خدمات الحوسبة .

الأنشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة وأطلب منهم تحديد البرمجيات اللازمة لتنفيذ مشروع معين (تصميم موقع انترنت) وأطلب منهم البحث على الانترنت عن مقدم لخدمة الحوسبة للبرامج التي تم اقتراحها وكيفية الاستفادة منها .

عرض الدرس

خدمات الحوسبة السحابية :

(البريد الالكتروني) (التخزين السحابي) (الموسيقي السحابية) (التطبيقات السحابية)






فوائد الحوسبة السحابية :



(سرعة الوصول اليها) (خفض التكلفة المادية) (مشاركة المصادر) (تعدد الاستخدامات)






أشهر مقدمي خدمات الحوسبة :

redhat
TRAINING PARTNER





التقويم : من أشهر مزودي خدمات الحوسبة السحابية مجانا ....

دفتر تحضير الصف الأول الإعدادي الفصل الدراسي الثاني
تصميم وإعداد : محمود ياسين الشافعي

التاريخ

الفصل

الحصة





الاستخدام الآمن للانترنت

التمهيد

ماهي السلبيات التي يمكن التعرض لها في الانترنت ؟

الأهداف الإجرائية

بنهاية الدرس يكون الطالب قادرا على أن :

- يتعرف أوضاع الجلوس الصحيح أمام الكمبيوتر
- يذكر أشكال التعدي الالكتروني
- يشارك زملاؤه في التوعيه باهمية الاستخدام الأمن

الأنشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة وأطلب منهم عمل قائمة بالسلبيات التي تواجههم أثناء العمل علي مواقع الانترنت المختلفة وتقوم كل مجموعة بعرض ما توصلت له مع المجموعات الأخرى وصولا لموضوع الدرس.

عرض الدرس

الجلوس الصحيح أمام الكمبيوتر :

١ – تجنب الاستمرار في وضع الجلوس لفترة طويلة وحافظ على وضع رأسك مستقيما .

٢ – يجب أن يكون المكتب قريبا منك مع تجنب وضع سماعة الهاتف بين الكتف والرأس .

٣ – تجنب تعريض الرقبة لتيارات الهواء غلق شاشة الكمبيوتر بين ساعات العمل .

٤ – يجب أن يكون وضع الشاشة في مستوي انف المستخدم مع المحافظة على الوزن.

التعدي الالكتروني : Cyber Bullying

يقصد به أي خروج عن الأدب والأخلاق في غرف المحادثة أو الرسائل الفورية ومن اشكاله :

١ – الصفع السعيد Happy slapping

٢ – التصيد الأحتيالي Phishing

٣ – الازدراء Contempt

٤ – الرسائل المزعجة Spam



جدار الحماية firewall :

يقصد به الأجهزة والبرامج التي تمنع الدخول غير المصرح به إلى مواقع معينه قد تكون منافية للاداب او غير اخلاقية

التقويم : عدد ثلاثة من أشكال التعدي الألكتروني؟